

сэкономить время. Из года в год появляются новые графические редакторы и программы по трехмерной визуализации. Они помогают в творческом поиске и рутинной работе. Однако все больше нарастает дилемма «искусство или производство».

«Поскольку современный мир живет машинами, мы склонны полагаться на технику во всем, независимо от того, приносит это пользу или вред» - выражение известного педагога Ж. Барзуна. По мнению американского дизайнера П. Рэнда, «компьютер является помехой, если он заменяет студенту упражнения для оттачивания мастерства рук и лекции по теории дизайна».

Результатом профессиональной подготовки дизайнеров-бакалавров является возможность решения профессиональных задач средствами ИКТ. Теоретическая подготовка студентов бакалавров в области дизайна подразумевает системные знания, нормативно определенными ФГОС ВПО и учебными программами. Практическая подготовка выражает в предметных действиях: художественных, инженерных, технических, проектных, исследовательских, организаторских. Важным аспектом в практическом опыте дизайнеров-бакалавров является способность самостоятельность использовать приобретенные знания в решении новых задач, в смещении ранее известных способов и методов в принципиально новый.

Готовность бакалавров дизайна к решению профессиональных задач средствами ИКТ определяется критериями (когнитивный, деятельностный-практический, мотивированный) и уровнями сформированности (высокий, средний, низкий, критический).

ЛИТЕРАТУРА

1. Бадарча Дендева. Информационные и коммуникационные технологии в образовании.–М.: ИИТО ЮНЕСКО, 2013. –320 стр.
2. Болозович А.П. Методика формирования проектной компетентности специалиста в сфере инновационной деятельности: дис. ... канд. пед. наук.–Тамбов, 2008.
- 3.Сластенин В.А. Личностно ориентированные технологии профессионально-педагогического образования: моногр.–М., 2000.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования в области культуры и искусства по направлению 072500 «Дизайн».–М., 2009.
5. Информационные технологии в образовании: ключевые понятия, определения и задачи. // <http://studopedia.org> URL: <http://studopedia.org/13-32384.html> (Дата обращения 12.10.16)

УДК 37.036.5

Ю.Г. ЕМАНОВА , Р.Д. МАНСУРОВ

Казанский (Приволжский) федеральный университет, г. Казань

ИННОВАЦИОННЫЕ АРТ-ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА

Аннотация. В статье рассматривается использование метода дизайн - ситуаций как пример инновационной арт-технологии в подготовке специалистов в области графического дизайна.

Выявляются основные требования к их подготовке, а также подвергаются коррекции профессиональное мышление через систему упражнений и тренировок в процессе решения запутанных, необычных, остроумных дизайн - ситуаций.

Abstract. The article discusses the use of the method of design - the situation as an example of innovative art technology in the training of specialists in the field of graphic design.

Ключевые слова: Арт-технологии, дизайн образование, дизайн-ситуации, инновации.

Key words: Art-technology, design education, design-situation, innovations.

В наше время обучению и подготовке специалистов в области дизайна уделяется очень особое внимание. Время движется вперед и вместе с ним возникают новые возможности и технологии для разных видов дизайна. Однако не все образовательные учреждения стремятся к инновационным подходам в образовании, предпочитая более академичные и консервативные методы. Конечно, не стоит отрицать классическую школу дизайна, но время предъявляет новые требования к специалистам, что вынуждает прибегать к инновационным технологиям, применяя их возможности на практике. К одним из таких технологий и относятся арт-технологии.

Арт-технология – это подготовка интеллектуальной деятельности средствами художественного творчества. Визуальные арт-технологии основываются на том, что художественные образы способны помочь человеку понять самого себя и через творческое самовыражение сделать свою жизнь более счастливой. Использование арт-технологий даёт возможность расширить и углубить уровень познавательной активности, пробудить в человеке стремление к углубленному изучению материала, развивать творческие способности, являясь одной из технологий повышающей качество образовательного процесса. Исследование арт-технологий привлекало и привлекает внимание различных ученых: Т.Г. Казакова, К.Д. Ушинский, Я.А. Коменский, Т.С. Комарова, Л.Д. Лебедева [3].

На большом творческом пути дизайнера лежит изучение правил и закономерностей. Основы основ, которые иногда кажутся незначительными или скучными, и лишь когда эффектно выполненный творческий эскиз оборачивается неудачей в силу нарушения основных законов гармонизации или технологической неточности в его практической реализации, приходит понимание необходимости использования теории в практике. Приходится немало потрудиться, прежде чем теоретические знания получают достойное практическое применение.

В структуре деятельности педагога определены три сферы. Первая сфера – это сфера культуры, предназначенная трансляции. Применительно к теме этой статьи содержательная сфера культуры – дизайн. Вторая сфера – это обучение и развитие учащегося и третья сфера – это саморазвитие педагога, как носителя культуры педагогики в определенной сфере. Обучение подразумевает под собой знание предмета, которое преподает учитель, качество переводить материал из символично-знаковой формы в деятельностную интерактивную форму, то есть из сферы представлений обучаемых о дизайне переводить в область предмета создания проектов. Эту связь учитель должен сформировать у учащихся в систему знаний,

умений и ценностных ориентиров в организованной художественно-творческой деятельности в сфере дизайна.

Высокие требования, касающиеся полного овладения теорией и практикой и умениями применять их при решении практических задач в современных условиях, предъявляются студентам вуза. Углубление у студентов теоретических знаний, развитие практических умений, навыков при освоении основ проектирования влечет за собой рост учащихся как специалистов.

В наше время дизайн-образование является наиболее разработанным в теории и методике деятельности, направленной на художественное проектирование. Однако в современных исследованиях не в полной мере представлены пути развития дизайнерского мировоззрения. Ценностные ориентации студента-дизайнера, напрямую влияют на его отношение к жизни, эстетическую оценку и развитие его профессиональных качеств. Мировоззрение является основой любого специалиста, и в случае дизайна – это возможность свежо, непредвзято смотреть на ситуацию, процесс или предмет.

Существующий ситуационный анализ показывает, что есть необходимость формировать мировоззрение будущего дизайнера. При этом подвергая коррекции профессиональное мышление через систему упражнений и тренировок в процессе решения запутанных, необычных, остроумных дизайн-ситуаций. Студентам-дизайнерам предлагается «проживать их, пребывая в творчестве».

В данной статье нами будет рассмотрено использование дизайн-ситуаций в качестве инновационной арт-технологии. Дизайн-ситуация – это метод упражнений, оптимизирующих решение разных дизайнерских задач. Эти упражнения содержат задачи различной степени сложности, Они нацелены на решение разнообразных практических проблем на основе материала из реальной профессиональной действительности.

Студенты постоянно сталкиваются с новыми ситуациями включаясь в учебное художественное проектирование. Эти ситуации имеют значительную степень неопределённости и не имеют известные заранее дизайнерские действия, способные привести к гарантированно успешному и хорошо выполненному дизайн-проекту. Как комплексный метод, метод дизайн-ситуации, подразумевает собой развитие у студентов «метатворчества», иначе говоря, жизненную позицию. Метатворчество подразумевает отказ от шаблонов, стереотипов в действиях и суждениях. Оно способствует изменению самого дизайнера и мир вокруг, а также способствует появлению желания воспринимать и создавать нечто новое – высокую ценность свободы, активности и развития [4].

Как и в других творческих специальностях, таких как мода, архитектура и искусство, методологические проблемы обучения специалистов в области дизайна среды остаются самыми сложными. Те вопросы, которые возникают при обучении, связаны не столько с содержанием обучения (чему учить), сколько с самой моделью образования (как учить), потому что при всем типологическом богатстве проблем, решаемых как при обучении студентом, так в реальном проектировании специалистом-практиком, исчерпать все варианты невозможно. Что-то всегда останется «за кадром», каждый следующий проект содержит в себе непредсказуемые проблемы и целый спектр вариантов их решения, поэтому содержательный аспект, при всей своей важности,

отходит на второй план. Что касается модели образования, то вопрос «как учить?» во многом зависит от преподавателя: его личного и профессионального опыта, следования традициям или желания экспериментировать и способностей к трезвой оценке результатов собственных усилий. Деятельность преподавателя при всей сложности и ответственности предоставляет гораздо больше свободы и ментального пространства для эксперимента, нежели жесткие рамки реального проектирования. И каждый преподаватель решает, воспользуется ли он этими возможностями или предпочтет проверенные временем традиционные методики.

В области развития креативного, творческого мышления такие ученые как: Е. Торренс, Дж. Гилфорд, Э. Де Боно выделяли систему креативности, развитие возможности обострённого восприятия пробелов и недостатков в знаниях, также они анализировали возможность развития латерального (бокового) мышления, обращенного на поиск пути решения проблемы на «сознательной периферии», с помощью поиска неочевидных вариантов действий и максимального расширения виденья проблемного поля [2]. Именно данные возможности заключаются в предлагаемом методе обучения проектно-художественной деятельности в вузе студентов-дизайнеров.

Метод дизайн-ситуаций не подразумевает синтез передачи знаний и умений, его смысл заключается в самостоятельном их приобретении при непосредственном контакте с изучаемыми реальными ситуациями, предполагающих обучение на собственном опыте. Известный психолог Р. Солсо ярко и точно выразил мысль о том, что творчество не возникает на пустом месте, в труде «Когнитивная психология»: «Упавшее на голову Ньютона яблоко вдохновило его на развитие общей теории тяготения, оно ударило по объекту, наполненному информацией» [1].

Постоянное и регулярное использование метода дизайн-ситуаций в учебном процессе решает определённые задачи: перцептивный опыт студента-дизайнера расширяется при восприятии образцов-аналогов и образцов-эталонов дизайнерского решения предметно-пространственной среды; проявление эмпатии стимулируется, развивая эмоциональную отзывчивость и толерантность столь необходимую дизайнеру; получают развитие навыки поиска неожиданных, новых и, что наиболее важное, нетрадиционные, новаторские решения.

Исходя из данных задач возможно использование трёх основных групп дизайн-ситуаций. Первая такая группа позволяет с помощью восприятия и исследования современных образцов графического дизайна, светового и колористического формирования конкретного проекта, просмотр и прослушивание видео- и аудиозаписей, анализа классических и современных образцов-эталонов графического дизайна расширять чувственный опыт, что, следовательно, поможет в принятии правильных дизайнерских решений в конкретных и реальных ситуациях

Вторая группа приобретает опыт проявления эмпатии к собеседникам в решении любой проектно-художественной задачи в области дизайна. При проведении диалога, «разговора» с предполагаемым заказчиком у студентов развивается эмоциональная отзывчивость, что означает возможное более успешное выполнение проекта в будущем.

В третьей группе у студентов-дизайнеров развиваются навыки использования новаторских, нетрадиционных проектно-художественных решений, являющихся важным показателем их креативности и творчества. При этом инструментарий для генерирования индивидуальной проектно-художественной задачи будет включать в себя симметрию основные законы, приемы и виды композиции и колористики.

В связи с этим можно сказать, что когда учебный материал вводится не как описательный, а как содержащий реальную проблему, ситуацию то обучение происходит наиболее эффективней. Метод дизайн-ситуаций, как пример арт-технологии можно использовать в начале каждого занятия по проектированию предметно-пространственной среды, что является важным при коррекции и формировании мировоззрения студентов, овладевающими навыками будущей профессии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бровко Н.В. Инновационные подходы в дизайн-образовании/Н.В. Бровко.// Инновационные подходы к подготовке кадров для решения региональных проблем в области строительства, архитектуры и технической эстетики.–М, 2009.
2. Грецов А. Г. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов /А.Г. Грецов. – СПб.: Питер, 2007.–208 с., ил.
3. Лебедева Л.Д. Практика арт-терапии: подходы, диагностика, система занятий /Д.Д.Лебедева. –СПб.: Речь, 2005.–226 с.
4. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Пер. с англ. В. Иванов.–СПб.: Питер, 2013.–184 с.

УДК 7.05

Л.Х. КАДЫЙРОВА, Л.Э. ИСАЕВА

Казанский (Приволжский) федеральный университет, г. Казань

АВТОРСКАЯ КУКЛА КАК СРЕДСТВО ДЕКОРИРОВАНИЯ ИНТЕРЬЕРА

Аннотация. В статье рассматривается феномен авторской куклы и ее место в современной культуре. Приводятся примеры использования авторской куклы в качестве декоративного элемента интерьера.

Abstract. The article considers with the phenomenon of dolls and its place in contemporary culture. Examples of the use of dolls as a decorative element of the interior.

Ключевые слова: игрушка, скульптура, художественный образ, общественный интерьер, шарнирная кукла.

Key words: toy, sculpture, artistic image, public interior, ball-jointed doll.

Куклы неразрывно связаны с традициями и культурой человечества. Они представляли прообразы богов, были хранителями и защитниками домашнего очага, племени и рода, в качестве талисмана, оберега, покровительствовали в различных видах